

EDITORIAL

JORGE GOROSTIZA

EDITOR INVITADO

DOI: <http://dx.doi.org/10.15648/Coll.1.2018.1>

La ciudad es uno de los más poderosos y al mismo tiempo más controvertidos artefactos creados por el ser humano. En la actualidad, la mayoría de la humanidad desarrolla su vida cotidiana y trabaja en estos conjuntos de edificaciones y espacios libres diseminados por todo el planeta. El cine y, con él, la denominada imagen en movimiento, nacieron a finales del XIX y se desarrollaron en el siglo pasado, justo cuando las urbes se comenzaban a convertir en las descomunales aglomeraciones donde hoy disfrutamos y sufrimos. En las pantallas cinematográficas se fue mostrando ese crecimiento y en sus ficciones se narraron las transformaciones que iban experimentando los ciudadanos inmersos en las metrópolis; a partir de entonces, el denominado “séptimo arte” se ha convertido en un instrumento imprescindible tanto para analizar el desarrollo de las ciudades, como para proponer alternativas a la vida urbana.

En esta primera década del siglo XXI, el cine como se conocía en el pasado, proyectado en grandes pantallas de edificios construidos para ese fin, se está transformando y a veces desapareciendo; al mismo tiempo, la imagen en movimiento está cada vez más presente en la vida de los ciudadanos y en las propias ciudades, influyendo en ambos, por eso es un momento importante para estudiar la urbe relacionándola con la imagen en movimiento, funciones de este nuevo número de la revista *Collectivus*.

Un número que comienza con el artículo Urbanismo líquido en *La estrategia del caracol*: desmontando la espiral arquitectónica e ideológica de la ciudad posmoderna, que recoge las reflexiones de un cineasta, el director colombiano Sergio Cabrera, sobre la ciudad actual, relacionada con su fundamental película *La estrategia del caracol* y toda la serie de incidencias y cuestiones que se plantearon cuando la

rodó en la Bogotá de comienzos de la década de los noventa.

Así como Cabrera eligió un antiguo y significativo edificio que aún estaba en pie en Bogotá, es usual que los cineastas realicen sus películas en edificaciones preexistentes y notables. La investigadora Elisa Lozano en su texto *Del concreto al film*, explora este tema y su título ya adelanta las relaciones entre un material fuerte, como el hormigón, con otro débil como el celuloide de la película, acercándose a la sociología urbana, abordando un tema específico latinoamericano, centrándose en cómo el cine ha usado, y al mismo tiempo interpretado, un importante conjunto residencial de Ciudad de México, de modo que podría extrapolarse a otras urbes.

La evolución de la imagen en movimiento ha provocado que en las ciudades proliferen las pantallas, tanto grandes como pequeñas, en las que se da información o se muestra publicidad. Jorge Gorostiza en su artículo titulado *Fachadas y pantallas: lo real transformado en ficción*, estudia este fenómeno que ha provocado que la frontera entre lo diegético y extradiegético, la línea diferenciadora entre lo real y lo ficticio, sea cada vez más tenue y llegue a desaparecer,

ocasionando que el ser humano esté más inmerso en ficciones que en su posiblemente anodina vida cotidiana.

El cine documental ha sufrido también un gran cambio en este siglo XXI, provocado sobre todo por la popularización de las cámaras digitales, hoy en día casi cualquiera se puede convertir en alguien que transmite lo que está ocurriendo a su alrededor y gracias a los canales de Internet los espectadores de todo el Mundo pueden verlo al instante. Ante este fenómeno, los cineastas dedicados al documental han transformado la forma de describir lo real como se hace en las redes sociales y en la televisión, para pasar a analizarla, mediante los instrumentos específicos de la imagen en movimiento, cambiando el tiempo y el punto de vista. El investigador Iván Contreras estudia en su artículo *Transformaciones urbanas en el documental Istanbul Echoes (2016)*, un aspecto fascinante de ese nuevo sentido del documental, cual es la posibilidad del espectador de comprender su propio entorno urbano por medio de lugares ajenos e ignotos.

Los habitantes de la ciudad la transforman, pero además en estos últi-

mos años, las personas que las visitan se han convertido en uno de las mayores agentes de esa transformación, al aumentar exponencialmente el número de turistas que visitan e incluso “desgastan” los entornos urbanos, provocando además el fenómeno de la gentrificación que desplaza a los ciudadanos de sus entornos. El arquitecto Rogelio Ruiz estudia en su artículo Cine, ciudad, turismo: de *Playtime* a *Terramotourism*, este nuevo fenómeno y el efecto del cine sobre el turismo en dos aspectos, como amplificador y transformador de lugares, y cómo les afecta su aparición en distintas películas, así como las consecuencias que provoca el exceso de afluencia de turistas.

Las relaciones entre el cine y la ciudad no se pueden limitar a describir los escenarios y las localizaciones donde se desarrollan las películas, olvidando lo que los ámbitos urbanos aportan e imprimen en la narrativa de cada película y eso es lo que estudia la arquitecta Marlen Mendoza en su texto *Refexópolis: caminata por las ciudades de Woody Allen*, centrándose en la filmografía de este cineasta estadounidense y su interés por las ciudades y proponiendo además que caminar es un acto subversivo y de reflexión.

Los espectadores cinematográficos

han podido conocer, no solo las ciudades de su mundo en cada momento histórico, sino además cómo podrían ser las megalópolis del futuro. La arquitecta Sara Pérez Barreiro, en *Arquitectura y sociedad en el cine de la ciencia ficción*, analiza los ejemplos del cine de ciencia ficción, postulando que los utópicos que suelen convertirse en distópicos. Nos esboza, mediante su análisis de estas utopías distópicas, la ciudad que va a venir y la sociedad que la habitará, siempre bajo el ojo analítico y subjetivo del cineasta que, al fin de cuenta, pergeña su ideal de ciudad bajo el patrón de la ciudad que el propio artista experimentó.

Desde hace años, el ingenio y la creatividad de la industria de los videojuegos han competido y, en muchos casos han superado a la cinematográfica; el arquitecto y especialista en las relaciones de esa disciplina con los videojuegos, Manuel Saga, en su artículo *Arquetipos fundacionales en Metro 2033: estructuras territoriales y centros urbanos*, se centra en esa novela que ha servido como argumento para el juego homónimo, reflexionando sobre la génesis de la ciudad partiendo de la creación “ex novo” de un nuevo espectáculo interactivo de imágenes en movimiento y confluyendo con

las inquietudes sociológicas de los otros artículos.

En definitiva, este número monográfico sobre *Ciudad y cine a principios del siglo XXI*, gracias a un grupo de investigadores de disciplinas diversas y de varias procedencias nacionales, demuestra, una vez más, que la complejidad de las ciudades y la fascinación que provocan, se pueden analizar usando los instrumentos de la imagen en movimiento para intentar transformarlas; pero siempre sin olvidar que el fin último de esa transformación ha de ser el enriquecimiento intelectual y el bienestar de la población urbana.